

O FRAMEWORK OCATALYSIS COMO UMA FERRAMENTA PARA GAMIFICAÇÃO NA DOCÊNCIA.

I Encontro de Empreendedorismo e Inovação

Leonardo Santos Bezerra Lopes, Robson Carlos Loureiro

O objetivo deste trabalho é apresentar o Framework Octalysis, como uma ferramenta possível para a gamificação de uma disciplina ou de uma atividade utilizada na docência. O framework foi criado por Yu kai Chou e é caracterizado por dividir em oito os fatores de motivação de um indivíduo ao realizar uma atividade, para cada fator ele vai propor técnicas que ao serem utilizadas poderão mobilizar ainda mais este indivíduo à realizar uma atividade. O framework Octalysis foi utilizado como conteúdo teórico principal de um curso realizado no período de agosto à novembro de 2020 para professores da Universidade Federal do Ceará. O curso tinha como objetivo apresentar noções básicas de gamificação junto com os materiais para o entendimento do framework, a intenção era de ao final os professores tornarem-se aptos a planejar uma atividade gamificada. Foi então realizado um estudo de caso a partir da experiência obtida com este curso, ao analisar as sugestões de atividades propostas pelos professores, com essa informações foi possível constatar as diversas possibilidades emergentes do uso do framework para a atividade docente. Com isso este trabalho irá apresentar a estrutura básica do framework e as principais possibilidades de sua aplicação para docência, antes também será apresentado um histórico da gamificação e sua vinculação com a prática docente. O objetivo é compartilhar os conceitos básicos da gamificação e do framework possibilitando que um maior número de professores conheçam as potencialidades do uso da gamificação na prática.

Palavras-chave: Gamificação. Docência. Metodologias Ativas.